



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instruccionen • Istruzioni



Hoppa Galoppa



Crazy Colts • Saute, petit poney !
Pony jumping • ¡Salta, salta, poni mio! • Salta, cavallino, salta!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2012

Hoppa Galoppa



Ein pferdestarkes Würfelspiel für 2 - 4 Wildfänge von 4 - 99 Jahren.

Autor: Heinz Meister
Illustration: Iris Rossbach
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielidee

Die vier Ponys sind richtige kleine Wildfänge, aber auch beste Freunde. Immer unterwegs, stellen sie natürlich auch so allerlei an.

Am liebsten testen sie aus, wer von ihnen der Schnellste ist.

Kein Hindernis ist ihnen zu hoch und kein Bach zu breit.

Welcher kleine Wildfang ist heute in Höchstform?

Baut eine Hindernisstrecke in verschiedenen Farben auf. Je nach gewürfelten Farben dürft ihr euer Pony über ein oder mehrere Hindernisse springen lassen. Ist einmal keine passende Farbe dabei, muss euer Pony leider stehen bleiben. Als kleinen Trost für dieses Pech dürft ihr die Strecke nach vorne verlängern.

Welches Pony überspringt zuerst das letzte Hindernis?

Spielinhalt

4 Ponys, 4 Farbwürfel, 12 Hinderniskarten, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Legt die Hinderniskarten beliebig gemischt und mit einer Ponylänge Abstand zu einer Laufstrecke aus. Jeder Spieler bekommt ein Pony und stellt es an den Anfang der Laufstrecke. Haltet die Würfel bereit.





Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der kleinste Wildfang von euch beginnt.

Was hast du gewürfelt?

Schau dir die Würfelfarben und die farbigen Rahmen der Hinderniskarten vor deinem Pony an.

Passen die gewürfelten Farben zu den Hinderniskarten vor deinem Pony?

- **Ja?** – Super! Du darfst jetzt so viele Hinderniskarten überspringen, wie du farblich passende Würfel hast. Nach jedem Sprung musst du den entsprechenden Würfel beiseite legen. Wenn du Glück hast, kannst du also bis zu vier Hindernisse überspringen.
- **Nein?** – Schade! Wenn keine Farbe passt, muss dein Pony leider stehen bleiben. Aber du darfst die Laufstrecke verlängern. Nimm die Hinderniskarte hinter deinem Pony und lege sie mit etwas Abstand hinter das letzte Hindernis der Strecke (= Zielhindernis). So verlängerst du die Laufstrecke.

Jetzt ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe.

Spielende

Wer sein Pony als Erster über das Zielhindernis springen lässt, ist heute in Bestform und gewinnt das Spiel.

Variante

Ihr spielt wie im Grundspiel bis auf folgende Änderung:

- Wenn dein Pony an letzter Stelle steht und du es nach dem Würfeln nicht weiterspringen lassen kannst, darfst du die Hinderniskarte **vor** ihm wegnehmen und die Laufstrecke damit verlängern. Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Crazy Colts



A dice game as brisk as colts for 2-4 little daredevils ages 4-99.

Author: Heinz Meister
Illustrations: Iris Rossbach
Length of the game: 10 minutes approx.

ENGLISH



Game Idea

The four colts are real little daredevils but are also best friends. Always out and about, they are often up to something. What they like doing most is seeing who is the quickest amongst them. No hurdle is too high, no ditch is too wide for them to jump over. Which little daredevil will show his best performance today?

Lay out an obstacle course with hurdles in different colors. Depending on the color of the dice you can make your colt jump over one or more hurdles. If no color matches, your colt stays where it is. In compensation for such bad luck you can, however, lengthen the course. Which colt will be the first to jump over the last hurdle?

Contents

4 colts, 4 color dice, 12 hurdle cards, set of game instructions

Preparation of the Game

Lay out the hurdle cards in any order, with a colt length between each one, to form the obstacle course. Each player takes a colt and places it at the beginning of the course. Get the dice ready.



How to Play

Play in a clockwise direction. The smallest daredevil among you starts and rolls the dice.

What appears on the dice?

Take a look at the colors and compare them with the colors on the edges of the hurdle cards in front of your colt.

Do the colors match?

- **Yes?** – Great! You can jump your colt over as many hurdle cards as you have rolled matching colors. After each jump you have to put aside the corresponding die. So if you are lucky you can jump up to four hurdles.
- **No?** – Pity! If no color matches then your colt must stay where it is. But you can lengthen the course. Take the hurdle card from behind your colt and place it at some distance in front of the last hurdle (target hurdle). In this way the course becomes longer.

Now it's the turn of the next player to roll the dice.

End of the Game

Whoever can make his colt jump first over the target hurdle is in top form today and wins the game.

Variation

Play the basic version with the following change:

- If your colt is last and after rolling the dice you cannot jump, you can pick up the hurdle card **in front of** him and use it to lengthen the course. Then it's the turn of the next player.

Saute, petit poney !

Un jeu de dés pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Auteur : Heinz Meister
Illustration : Iris Roszbach
Durée de la partie: env. 10 minutes

Idée

Les quatre poneys sont de véritables petits diables mais aussi les meilleurs amis du monde. Toujours en vadrouille, ils n'arrêtent pas de faire des bêtises. Leur jeu préféré est de tester lequel court le plus vite. Aucun obstacle ne leur est trop haut, aucun ruisseau trop large. Lequel d'entre eux sera en meilleure forme aujourd'hui ?

Assemblez une piste d'obstacles de différentes couleurs. Selon la couleur obtenue sur les dés, vous faites sauter votre poney sur un ou plusieurs obstacles. Si aucune couleur ne convient, le poney n'est pas déplacé. En consolation, vous avez le droit d'agrandir la piste. Quel poney franchira en premier le dernier obstacle ?

Contenu du jeu

4 poneys, 4 dés multicolores, 12 cartes d'obstacles, 1 règle du jeu

Préparatifs

Après avoir mélangé les cartes d'obstacles, posez-les en une piste de course en laissant entre chaque carte un espace de la largeur d'un pion-poney. Chaque joueur prend un poney et le pose au début de la piste de course. Préparez les dés.



Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus petit d'entre vous commence et lance les 4 dés.

Qu'as-tu obtenu sur les dés ?

Regarde les couleurs des dés et le bord en couleur des cartes d'obstacles posées devant ton poney.

Les couleurs des dés conviennent-elles aux cartes d'obstacles posées devant ton poney ?

- **Oui ?** – Super ! Tu sautes par-dessus les obstacles dont les couleurs correspondent à celles obtenues avec les dés. Après chaque saut, tu mets le dé correspondant de côté. Si tu as de la chance, tu pourras donc sauter par-dessus quatre obstacles.
- **Non ?** – Dommage ! Si aucune couleur ne convient, ton poney reste là où il est, mais tu as le droit de prolonger la piste de course. Prends la carte d'obstacle posée derrière ton poney et mets-la derrière le dernier obstacle de la piste (= obstacle d'arrivée) en laissant un petit espace. Tu as donc agrandi la piste.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les dés.

Fin de la partie

Celui qui fera sauter son poney par-dessus l'obstacle d'arrivée est aujourd'hui en super forme et gagne la partie.

Variante

Vous jouez comme dans le jeu de base, avec la différence suivante :

- Si ton poney est en dernière position et si tu ne peux pas le faire avancer après avoir lancé les dés, tu enlèves la carte d'obstacle posée **devant** lui et la poses de manière à prolonger la piste de course. C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les dés.

Pony jumping

Een paardesterk dobbelspel voor 2 – 4 paardenliefhebbers van 4 – 99 jaar.

Auteur:	Heinz Meister
Illustraties:	Iris Rossbach
Speelduur:	ca. 10 minuten

Spelidee

De vier pony's zijn echte wilde paarden, maar ook de beste maatjes. Altijd op pad, gedragen ze zich daar natuurlijk ook naar. Het liefst testen ze wie van hen het snelst is. Geen hindernis is ze te hoog en geen beekje te breed. Welk wild paardje is vandaag in topvorm? Bouw een hindernissenbaan met verschillende kleuren. Al naar gelang de gegooide kleuren mogen jullie je pony over één of meer hindernissen laten springen. Wanneer er geen bijpassende kleur tussen zit, moet je pony helaas blijven staan. Als kleine troost voor je pech mag je de baan verlengen.

Welke pony springt als eerste over de laatste hindernis?

Spelinhoud

4 pony's, 4 kleurendobbelstenen, 12 hinderniskaarten, spelregels

Spelvoorbereiding

Schud de hinderniskaarten en leg ze met een ponylengte afstand tot een parcours uit. Elke speler krijgt een pony en zet hem aan het begin van het parcours. Houd de dobbelstenen klaar.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs gespeeld. Het kleinste wilde paard onder de spelers begint.

Wat heb je gegooid?

Bekijk de gegooide kleuren en vergelijk ze met de gekleurde omlijsting van de hinderniskaarten die voor je pony liggen.

Komen de gegooide kleuren met de hinderniskaarten voor je pony overeen?

- **Ja?** – Geweldig! Je mag nu over net zoveel hinderniskaarten springen als het aantal dobbelstenen met bijpassende kleur(en). Na elke sprong moet je de bijpassende dobbelsteen apart leggen. Als je geluk hebt, kan je dus over maximaal vier hindernissen springen.
- **Nee?** – Helaas! Als geen enkele kleur past, blijft je pony helaas staan. Maar je mag het parcours verlengen. Pak de hindernis achter je pony en leg hem op enige afstand achter de laatste hindernis van het parcours (= finish). Zo wordt het parcours verlengd.

Nu is het volgende kind aan de beurt om te gooien.

Einde van het spel

Wie zijn pony als eerste over de laatste hindernis kan laten springen, is vandaag het meest in vorm en wint het spel.

Variant

Afgezien van de volgende wijziging wordt net als het basisspel gespeeld: - Als je pony helemaal achteraan staat en je hem met de gegooide kleuren niet verder kunt laten springen, mag je de hinderniskaart die **voor** hem ligt weghalen en het parcours met deze kaart verlengen. Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelstenen.



¡Salta, salta, poni mío!



Un galopante juego de dados para 2 – 4 diablillos de 4 a 99 años.

Autor: Heinz Meister
Ilustraciones: Iris Rossbach
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

El juego

Los cuatro ponis son unos verdaderos diablillos, pero también son muy buenos amigos. Siempre andan moviéndose por todas partes y armándola buena. Lo que más les gusta es probar a ver quién es el más rápido. No existe obstáculo demasiado alto para ellos ni arroyo tan ancho que no puedan cruzar de un salto. ¿Qué diablillo es el que está hoy en mejor forma física?

Montad un recorrido de obstáculos con diferentes colores. Dependiendo de los colores que salgan en los dados podéis hacer saltar a vuestro poni por encima de uno o de más obstáculos. Pero si en alguna ocasión no os sale el color correspondiente para poder saltar, vuestro poni tendrá que quedarse en el lugar en el que está. Como consuelo por esa mala suerte podéis prolongar el recorrido hacia delante. ¿Qué poni será el primero en saltar el último obstáculo?

Contenido del juego

4 ponis, 4 dados de colores, 12 cartas de obstáculos, 1 instrucciones del juego

Preparativos

Extended las cartas de obstáculos barajadas a discreción y dejando una distancia de un poni entre ellas. Las cartas forman un recorrido. Cada jugador recibe un poni y lo coloca al comienzo de ese recorrido. Tened los dados preparados.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el diablillo más jovencito entre vosotros.

¿Qué te ha salido en el dado?

Mira los colores de los dados y el borde de color de la carta de obstáculo que está delante de tu poni.

¿Se corresponde algún color del dado con la carta de obstáculo que está delante de tu poni?

- **¿Sí?** – ¡Estupendo! Salta ese obstáculo y luego debes continuar saltando si se corresponde el color del obstáculo siguiente con el color de alguno de los otros dados. Después de cada salto tienes que dejar a un lado el dado utilizado. Así pues, si tienes suerte podrás saltar hasta cuatro obstáculos.

- **¿No?** – ¡Qué lástima! Si no te va bien ninguno de los colores, tu poni tiene que quedarse en el lugar en el que está. Pero a cambio puedes alargar el recorrido. Coge la carta de obstáculo que está detrás de tu poni y ponla detrás del último obstáculo del recorrido (= obstáculo final) dejando un poco de distancia. De esta manera podrás prolongar el recorrido.

Ahora le tocará tirar los dados al siguiente niño.



Final del juego

Gana la partida y se encuentra hoy con la mejor forma física quien haga saltar a su poni por encima del obstáculo final.

Variante

Vais a jugar como en el juego básico pero con la siguiente modificación: - Si tu poni está en último lugar y no lo puedes hacer saltar después de tirar los dados, puedes quitar la carta de obstáculo que está **delante** de él y alargar el recorrido con ella. A continuación le tocará tirar los dados al siguiente niño.

Salta, cavallino, salta!



Un allegro gioco con i dadi per 2-4 piccole pesti da 4 a 99 anni.

Autore: Heinz Meister
Illustrazioni: Iris Rossbach
Durata del gioco: circa 10 minuti

Idea e scopo del gioco

I quattro pony sono proprio delle piccole pesti, ma anche grandi amici. Sono sempre in giro e naturalmente ne combinano di tutti i colori! Il loro gioco preferito è scoprire chi è il più veloce, misurandosi con ogni ostacolo che gli si presenti. Quale delle nostre piccole pesti è oggi in forma ottimale?

Costruite un percorso ad ostacoli di diversi colori. Secondo i colori dei dadi, il vostro pony potrà saltare uno o più ostacoli. Se non appare nessun colore utile, il vostro pony resta fermo. Per compensare questo inconveniente, potete allungare il percorso.

Quale pony salta per primo l'ultimo ostacolo?

Dotazione del gioco

4 pony, 4 dadi a colori, 12 carte ostacolo, 1 istruzioni per giocare

Preparazione del gioco

Mescolate le carte ostacolo e con esse formate un percorso, distanziando le carte ad una lunghezza di pony. Ogni giocatore riceve un pony e lo mette all'inizio del percorso. Preparate i dadi.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia, lanciando i 4 dadi, la piccola peste più giovane.

Cosa mostrano i dadi?

Guarda i colori dei dadi ed i bordi colorati delle carte ostacolo davanti al tuo pony.

I colori dei dadi corrispondono alle carte ostacolo davanti al tuo pony?

- **Sì?** – Magnifico! Puoi saltare tante carte ostacolo quanti sono i dadi di colore corrispondente. Dopo ogni salto devi mettere da parte il relativo dado. Con un po' di fortuna potrai dunque saltare fino a quattro ostacoli.
- **No?** – Peccato! Se non c'è nessun colore corrispondente, il tuo pony non potrà muoversi. Puoi però allungare il percorso. Prendi la carta ostacolo dietro al tuo pony e mettila ad una certa distanza oltre l'ultimo ostacolo del percorso (= ostacolo finale), allungando in tal modo il percorso.

Il turno passa quindi al bambino seguente, che tira i dadi.

Conclusione del gioco

Il bambino che per primo salta con il proprio pony l'ostacolo finale è in forma ottimale e vince il gioco!

Variante

Valgono le stesse regole del gioco di base, con la seguente variazione: se il tuo pony è all'ultimo posto e, dopo aver tirato i dadi, non puoi farlo saltare, potrai prendere la carta ostacolo **davanti** al tuo pony e con essa allungare il percorso. Il turno passa poi al bambino che segue.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página www.haba.de/Ersatzteile para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan www.haba.de/Ersatzteile, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szül k!

A www.haba.de/Ersatzteile internetes címen egyszerű módon megérdeklődhetsz, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindere voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**


We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les mettront à défi, les stimuleront et surtout leur apporteront beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!**

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA[®]

Habermaaf GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de